



**PROPOSAL SEMINAR
PROGRAM KREATIFITAS MAHASISWA**

**“ 4.0 WAREHOUSE AREA SEBAGAI SARANA EDUKASI MENARIK
MASA KINI BERBASIS TEKHNOLOGI”**

Dosen Pembimbing :

Septian Cahyadi, S.Kom., M.Kom

Nama Mahasiswa :

Intan Permatasari

Denny Dolok Partala

Desti Yunita

Dita Puspita Sari

Fikri Fahreza

Mochammad Ilhamsyah Maulana

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KESATUAN
FAKULTAS INFORMATIKA DAN PARIWISATA
2021**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Program	2
C. Manfaat Program	2
GAGASAN	3
A. Kehidupan Masyarakat Indonesia Di Era Industri 4.0	3
B. Solusi Permasalahan	4
C. Pihak-Pihak Yang Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan	8
D. Langkah-Langkah Strategis Yang Diperlukan	8
KESIMPULAN	9
A. 4.0 Warehouse Area	9
B. Langkah Merealisasikan Gagasan	9
C. Dampak Gagasan Bagi Masyarakat	9
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN	11
Lampiran 1 Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbing	11
Lampiran 2 Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagian Tugas .	18
Lampiran 3 Surat Pernyataan Ketua Tim	19

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kalau dahulu kita mengenal kata pepatah “dunia tak selebar daun kelor”, sekarang pepatah itu selayaknya berganti menjadi dunia saat ini selebar daun kelor, karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di Amerika misalnya, meskipun kita berada di Indonesia.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusandalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM).

Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi tersebut selanjutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang telah berkembang wajib untuk dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tidak tertinggal dalam hal teknologi baru. Dengan begitu, teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersama seiring dengan adanya generasi baru sebagai penerus generasi lama. Beberapa cara adaptasi tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk pelatihan maupun pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal itu sangat ditentukan dengan adanya pendidikan. Seperti yang telah tertulis dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang salah satu isinya membahas mengenai pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Media instruksional adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan dengan alat komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Mayoritas lembaga pendidikan formal masih belum menerapkan media pembelajaran yang

dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengenal teknologi baru yang kelak akan sangat dibutuhkannya. Dalam Program Keahlian yang bersifat praktikum, penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan bagi siswa dalam memahami secara mendalam materi yang diajarkan.

Menanggapi permasalahan yang ada di atas, dan juga untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, penulis bermaksud melakukan perencanaan mengenai implementasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi melalui sarana dan prasarana area edukasi *4.0 Warehouse Area* yang dilengkapi dengan media edukasi seperti museum mini, studio mini, *timezone* edukasi, konser kebudayaan nusantara yang di lengkapi dengan panggung megah bernuansa modern, perpustakaan kedap suara, dan terdapat festival jajanan nusantara untuk menarik perhatian pengunjung dan melestarikan jajanan nusantara.

B. Tujuan Program

Pembangunan *4.0 Warehouse Area* ini bertujuan untuk :

1. Memberikan sarana dan prasarana edukasi tambahan kepada masyarakat mengenai perkembangan teknologi di Indonesia.
2. Menciptakan generasi yang cerdas akan teknologi modern.
3. Mencegah masyarakat buta akan teknologi.
4. Menciptakan generasi yang kreatif dan inovatif.
5. Memberikan edukasi kepada generasi muda agar mampu menciptakan teknologi yang mampu bersaing dengan dunia.

C. Manfaat Program

Manfaat dibangunnya *4.0 Warehouse Area* ini adalah sebagai fasilitator para pelajar, mahasiswa serta pengunjung lainnya yang memiliki keingin tahaan yang tinggi akan perkembangan teknologi yang mereka gunakan sehari hari. Dan sebagai area wisata edukasi bagi generasi muda yang menginspirasi untuk perubahan yang lebih baik di masa yang akan datang.

GAGASAN

A. Kehidupan Masyarakat Indonesia Di Era Industri 4.0

Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) menyatakan jumlah penduduk Indonesia hingga Desember 2020 mencapai 271.349.889 jiwa. Angka tersebut akan semakin meningkat tiap tahunnya. Penyebaran penduduknya dari Sabang hingga Merauke. Ini tentunya akan membuat Indonesia sangat padat. Dengan banyaknya pulau yang Indonesia miliki, akan mengakibatkan kepadatan penduduk yang berbeda-beda.

Saat ini teknologi sudah berkembang pesat dan mau tidak mau masyarakat harus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Teknologi informasi dan komunikasi selalu mengalami perubahan dan pembaharuan yang seakan tidak ada ujungnya.

Dalam kegiatan kita sehari-hari pun tanpa kita sadari ditunjang oleh kecanggihan teknologi. Mulai dari hal kecil sampai besar, kita sebenarnya sangat bergantung pada teknologi. Bahkan saat ini sudah banyak benda-benda baik benda kebutuhan rumah tangga, kebutuhan sekolah, pekerjaan, yang semuanya serba digital dan berteknologi *wireless*.

Gagap Teknologi (GapTek) adalah kata populer yang ditujukan untuk orang-orang yang belum familiar dengan dunia internet dan kecanggihan teknologi. Istilah masyarakat Gaptak (Gagap Teknologi), awalnya bukan istilah baku dalam khazanah bahasa Indonesia. Ini juga bukan kosa kata yang sudah resmi dalam dunia ICT. Keseharian masyarakatlah yang memunculkan kata-kata ini sebagai bentuk pengungkapan terhadap keadaan orang-orang yang tidak siap dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi. Namun demikian, Kamus Besar Bahasa Indonesia kemudian mengadopsinya dan memberikan definisi singkat.

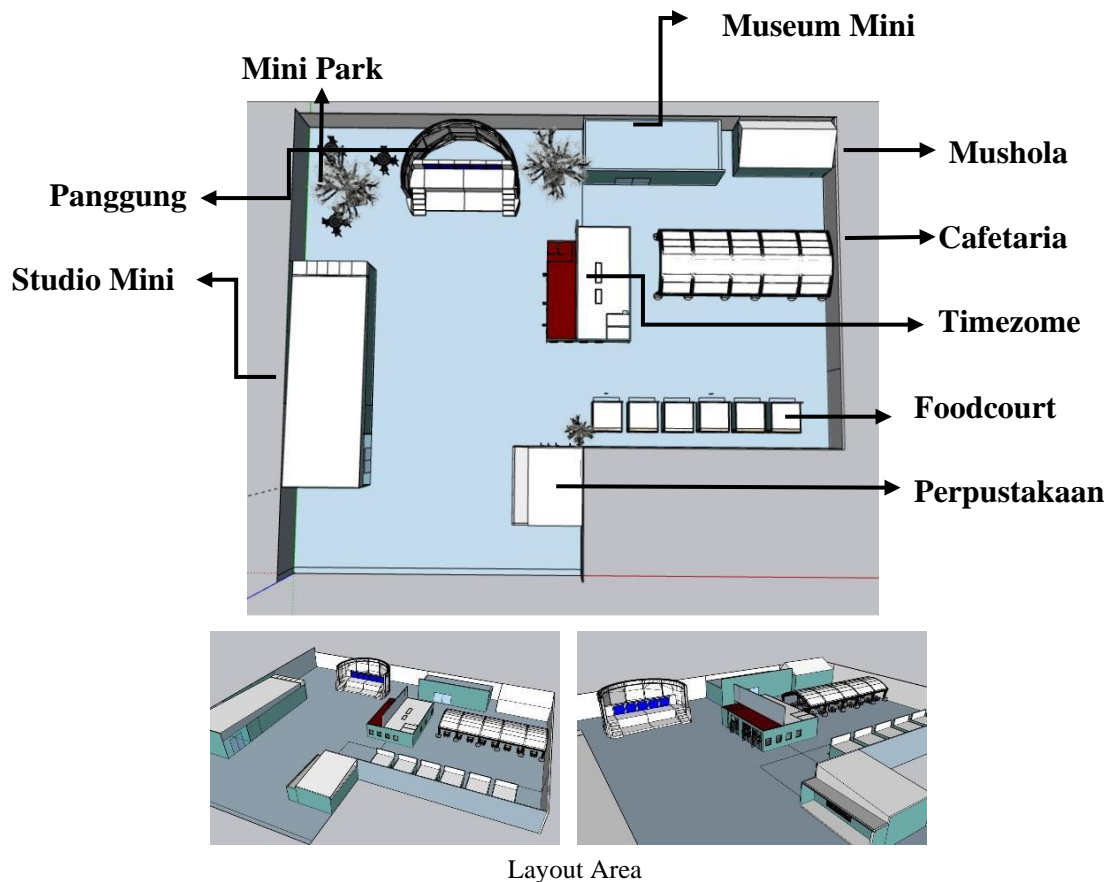
Teknologi cenderung bersifat bebas nilai, manusialah yang memberikan makna pada manfaat teknologi tersebut. Teknologi dan masyarakat, terutama konteks budaya dan sikap mental, akan sangat berhubungan. Aplikasinya bisa dilihat dalam realitas keseharian. Sangat jelas tampak pada komputerisasi telepon seluler dan teknologi internet. Kehidupan masyarakat berubah, dan teknologi terus berkembang karena kebutuhan manusia itu sendiri. Pola komunikasi yang dulunya sangat kuat dengan konteks tatap muka, kini bergeser pada komunikasi bermedia.

Tentu saja, sebagaimana dijelaskan di atas bahwa pengaruh ini akan membawa sisi negatif atau positif, sangat bergantung pada kemampuan manusia dalam memaknai dan memanfaatkan teknologi tersebut. Pada konteks masyarakat yang paham dan bisa berjalan beriringan dengan kondisi tersebut, keberimbangan bisa terjadi. Sebaliknya, pada masyarakat yang belum memiliki standar norma yang jelas dan masih dalam tahap mencari-cari bentuk yang

tepat, kondisi gagap teknologilah (gaptek) yang terjadi. Realitas Indonesia, agaknya berada pada tahap ini.

Maka dari itu di era yang semakin maju ini pengusul ingin membuat sebuah inovasi untuk masa depan demi menciptakan generasi yang cerdas dalam memanfaatkan teknologi dan kreatif dan bisa memberi terobosan baru demi bangsa yang maju. Dibuatlah sebuah area indoor dan outdoor sebagai penyedia sarana dan prasarana yang menarik tetapi memiliki edukasi di dalamnya. Sehingga masyarakat bisa menikmati edukasi bernuansa wisata teknologi.

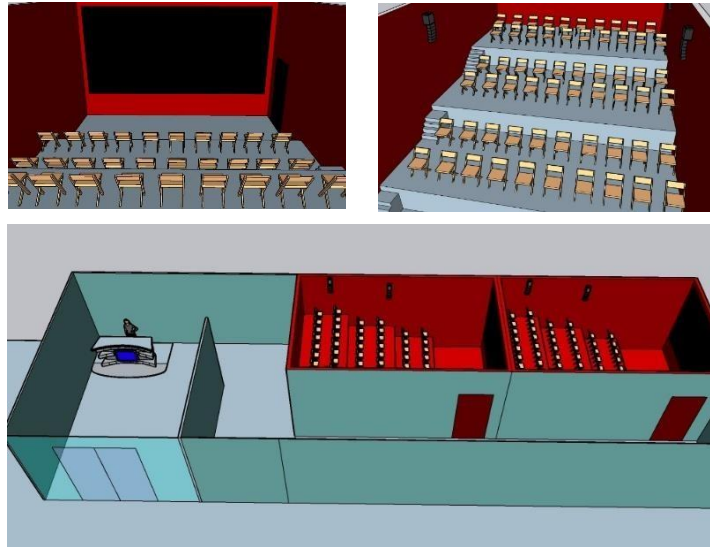
B. Solusi Permasalahan



Dibuatlah bangunan industri 4.0 *Warehouse Area* ini dengan luas 135m x 80m yang di rancang dan di design semenarik mungkin berbasis edukasi teknologi dengan dilengkapi fasilitas yang bisa memberikan banyak informasi kepada pengunjung. Area ini bersifat umum untuk segala usia, dan tidak lupa tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat.

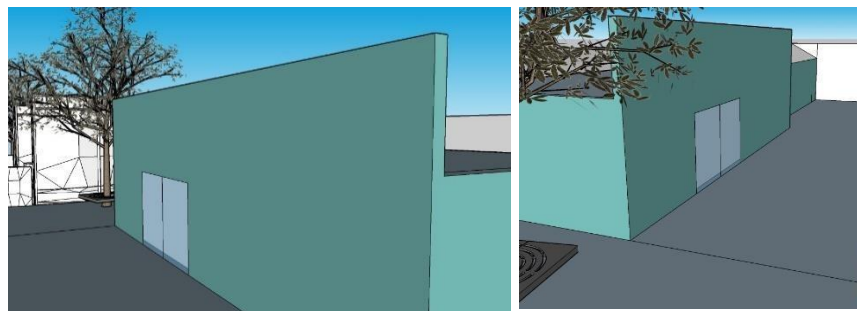
Fasilitas yang akan kami usulkan adalah studio mini, perpustakaan, museum mini, *timezone*, *foodcourt*, *cafetaria*, mushola dan toilet, dan juga panggung seni. Area ini di *design* dengan nuansa modern berbasis teknologi tanpa meninggalkan ciri khas bangsa Indonesia.

a. Studio Mini



Studio mini dengan ukuran panjang 20m^2 dan ukuran lebar 8m^2 ini diharapkan bisa memberikan informasi dan inspirasi kepada pengunjung terkait perkembangan teknologi. Seperti video dokumenter perkembangan komputer ataupun teknologi lainnya. Dan juga menayangkan film-film inspiratif karya anak bangsa yang membanggakan. Kita mendesain studio mini dengan nyaman mungkin agar pengunjung dapat menikmati tayangan yang ditampilkan.

b. Museum Mini



Potensi penggunaan teknologi informasi yang maksimal berdampak juga dalam peningkatan sisi akuntansi atau finansial untuk pengembangan museum. Di dalam museum mini berukuran $10\text{m}^2 \times 8\text{m}^2$ ini terdapat informasi mengenai perkembangan teknologi mulai dari era industri 1.0 hingga kini era industri 4.0 melalui simulasi atau replika terbentuknya teknologi yang biasa dipakai sehari hari seperti komputer dan telepon. Dan di museum ini juga kita bisa tahu ilmuwan teknologi pertama yang berhasil menemukan teknologi tersebut.

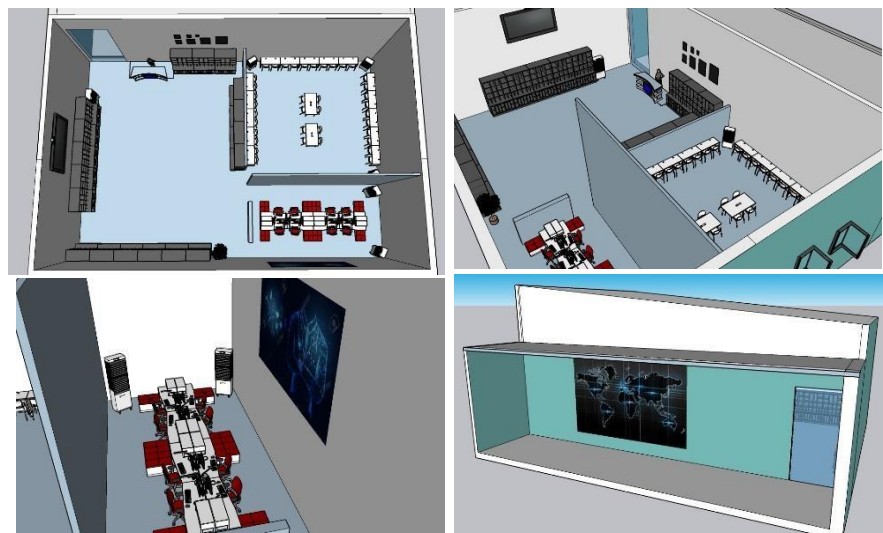
Selain itu, kegunaan dari museum sendiri ialah menampilkan media-media digital dengan menggunakan model virtual dan objek 3D atau 4D yang diaplikasikan terhadap koleksi-koleksi museum.

c. *Timezone*



Bangunan ini di design dengan ukuran panjang 15m² dan lebar 7m². Seperti yang kita tahu, *Timezone* merupakan area bermain yang berisi berbagai macam permainan dan digemari oleh anak-anak, remaja hingga dewasa. Namun, bentuk permainan yang disajikan tidak menghilangkan unsur edukasi mengenai teknologi, di dalamnya masih terdapat informasi seputar teknologi hanya saja dikemas dalam bentuk *game* agar lebih menarik perhatian pengunjung *4.0 Warehouse Area*.

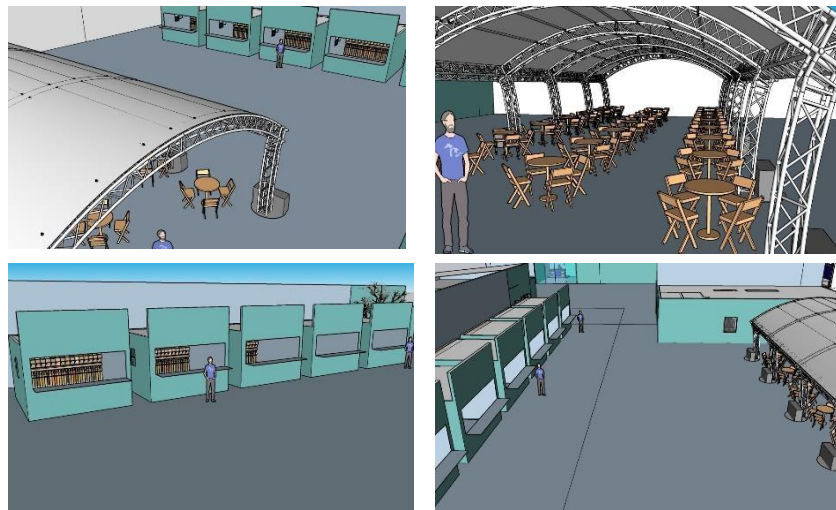
d. Perpustakaan



Perpustakaan merupakan elemen yang tak kalah penting dalam mewujudkan *4.0 Warehouse Area*. Perpustakaan berukuran 15 x 8 m²

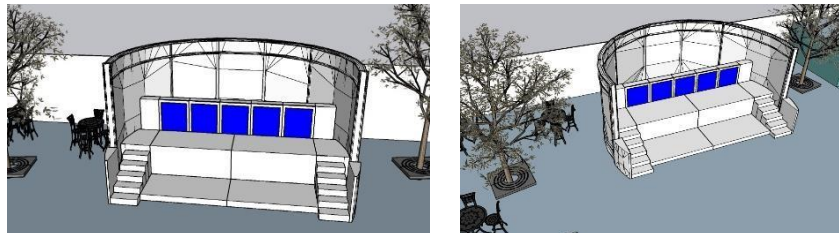
ini berfungsi sebagai media pembelajaran dalam bentuk buku bacaan. Ada berbagai jenis buku di dalam perpustakaan kedap suara ini, seperti buku-buku fiksi, non-fiksi, biografi, novel, cerpen, terutama buku-buku mengenai perkembangan teknologi informasi dan sains. Perpustakaan dibangun sedikit lebih luas dan dilengkapi dengan ventilasi udara yang cukup agar pengunjung merasa nyaman saat membaca.

e. Foodcourt



Kita juga membuka peluang bagi para pembisnis muda terutama dalam bidang kuliner Nusantara untuk berpartisipasi dalam mewujudkan *4.0 Warehouse Area* dengan menjual makanannya kepada para pengunjung. Selain itu, dengan adanya kuliner Nusantara ini bisa membuat pengetahuan lebih lagi terhadap kuliner Nusantara dari seluruh Indonesia. Kios ini berukuran $2,5 \times 2,5 \text{ m}^2$ dengan jarak antar kios yaitu $0,5\text{m}$. Jumlah kios yang kami usulkan adalah 6 kios kuliner khas nusantara. Cafeteria berukuran $16 \times 7 \text{ m}^2$ dengan tinggi 8 meter.

f. Panggung Seni



Festival budaya merupakan sarana komunikasi yang penting untuk membangun, memberdayakan, dan pengakuan suatu identitas budaya. Kebudayaan harus membuka pemahaman akan kekayaan

dan keragaman warisan budaya yang kita miliki sebagai salah satu kekuasaan dan keunggulan yang kompetitif yang bias dibanggakan dan memiliki daya produktif yang sangat tinggi. Oleh karena itu, kurang rasanya jika kita tidak menambahkan panggung pentas seni pada *4.0 Warehouse Area* sebagai sarana edukasi dalam bentuk hiburan. Panggung ini di design dengan ukuran 8 x 6 m².

C. Pihak-Pihak Yang Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan

1. Kementerian Komunikasi dan Informasi
2. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional
3. DIKTI
4. Volunteer
5. Seluruh lapisan masyarakat
6. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM)
7. Pengembang (*Developer*)

D. Langkah-Langkah Strategis Yang Diperlukan

Agar pembangunan ini dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan langkah-langkah strategis khusus dalam upaya mengimplementasikannya. Langkah-langkah strategis tersebut antara lain :

1. Memberitahukan ide gagasan kepada pihak terkait.
2. Memaksimalkan penggunaan lahan agar dapat dimanfaatkan untuk membangun *4.0 Warehouse Area*.
3. Memaksimalkan Volunteer guna menjadi SDM yang lebih unggul.
4. Mencari sumber informasi terpercaya guna menjadi sarana edukasi.
5. Material bangunan yang mendukung.
6. Promosi kepada masyarakat umum.

KESIMPULAN

A. 4.0 Warehouse Area

Dari pengajuan gagasan ini diharapkan terciptanya *4.0 Warehouse Area* menjadi sebuah inovasi sarana dan prasarana tempat edukasi di era industri 4.0 yang dapat memfasilitasi para pelajar, mahasiswa serta pengunjung lainnya yang memiliki keingin tahanan yang tinggi mengenai teknologi serta simulasi perkembangannya. Dan bisa menjadi tempat wisata edukasi yang menarik dan bisa menumbuhkan kecintaannya pada budaya Indonesia dan juga bisa beriringan dengan kemajuan teknologi, serta bisa menciptakan generasi yang cerdas, inovatif, dan kreatif yang dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin.

B. Langkah Merealisasikan Gagasan

Langkah merealisasikannya yaitu dengan cara memaksimalkan penggunaan lahan, memaksimalkan SDM, mencari sumber edukasi terpercaya, menyediakan konsep bangunan serta design interior yang jelas.

C. Dampak Gagasan Bagi Masyarakat atau Bangsa

Tidak dapat dipungkiri dengan berkunjung ke industri *4.0 Warehouse Area* akan menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi baru. *4.0 Warehouse Area* menawarkan wawasan dan pengetahuan yang berbeda namun menarik untuk diketahui serta mudah dimengerti oleh semua tingkatan masyarakat dan usia baik itu oleh anak-anak, remaja, atau orang tua sekalipun. Pengunjung dapat melihat secara lebih nyata berbagai pengetahuan sebagai referensi visual, sehingga mereka mendapat pemahaman lebih dan pengalaman belajar yang lebih mengasyikkan.

Selain itu, dengan adanya berbagai pertunjukan seni dan museum mini, pengunjung mendapat sudut pandang waktu lebih jelas dan luas yang secara tidak langsung dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan kebangsaan. Tidak hanya itu, pengunjung dapat berinteraksi dengan banyak dan beragam orang dari segala jenis kalangan masyarakat sehingga dapat menambah relasi.

DAFTAR PUSTAKA

Lambung Pustaka UNY. URL : <https://eprints.uny.ac.id/8196/2/BAB%201%20-06518241017.pdf>

Selawesi Selatan. *Dampak Teknologi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat*. URL : <https://sulselprov.go.id/welcome/post/dampak-teknologi-terhadap-kehidupan-sosial-masyarakat>

Tunisa, Farida. *Masyarakat yang Gagap Teknologi di Revolusi Industri 4.0*. URL : <https://www.kompasiana.com/farihatunnisa/5dfd9344097f365adb0f5b22/masyarakat-yang-gagap-teknologi-di-era-revolusi-industri-4-o?page=all>

Wahyudi, Hendro Setyo dan Mita Puspita Sukmasari. 2014. *“Teknologi dan Kehidupan Masyarakat”*. URL : <https://media.neliti.com/media/publications/227634-teknologi-dan-kehidupan-masyarakat-7686df94.pdf>